
Contradicciones de los Jueces del Señor Irigoyen

Mientras los que Ultimaron a Marinelli Están en Libertad, Siguen Encarcelados en S. Juan los que Persiguieron a los Asesinos de

[illegible][illegible]

Rumania...	100	120	1.40
Yugoslavia...	100	120	1.40
Polonia...	100	120	1.40
Francia...	100	120	1.40
Inglaterra...	100	120	1.40
Italia...	100	120	1.40
Países Bajos...	100	120	1.40
Suecia...	100	120	1.40
Noruega...	100	120	1.40
Dinamarca...	100	120	1.40
Finlandia...	100	120	1.40
Irlanda...	100	120	1.40
Portugal...	100	120	1.40
España...	100	120	1.40
Argentina...	100	120	1.40
Brasil...	100	120	1.40
Chile...	100	120	1.40
Colombia...	100	120	1.40
Costa Rica...	100	120	1.40
Cuba...	100	120	1.40
Ecuador...	100	120	1.40
El Salvador...	100	120	1.40
Guatemala...	100	120	1.40
Haití...	100	120	1.40
Honduras...	100	120	1.40
Paraguay...	100	120	1.40
Panamá...	100	120	1.40
Paraguay...	100	120	1.40
Perú...	100	120	1.40
Puerto Rico...	100	120	1.40
República Dominicana...	100	120	1.40
Uruguay...	100	120	1.40
Venezuela...	100	120	1.40

Vd. se Sentirá

Fresca y Elegante
en la Casa - en la Calle en las Fiestas - usando

NODOROL

ANTISUDORAL
CIENTIFICO

Desvia el Sudor
de las Axilas

NO IRRITA LA PIEL
NO MANCHA LA ROPA
NO SECA DE UN MOMENTO

DIATO. PERFUMA
SUAVEMENTE



ROL

SARO, NO RE-
AL APLICAR,
IE NO TIENE

UN FRASCO
ERANO

955
VEN 1011
973
MIL 1302

Frasco grande . . . \$ 3.00
" prueba 0.70

PARA EL INTERIOR

LABORATORIOS "INFA"
LIMA 343, U. T. 37 Rlv. 0102, Buenos Aires

Los Ejercicios Sobresalientes de

Algunos Competidores de Mañana

**Merecen ser Destacados, Entre Otros, los que Pro-
dujeron Religioso, Challaco, Preferida, Puebla,
Selviana, Comando, Charco y Pueblero II**

De la lista que nos transmite el **Patito, Pintado, 1080 metros en**
reporter de pistas **delacamea 13" 2.5 (nuevo). Anteriormente floreo**
aquellos ejercicios que, a juicio de **en 1080 metros con buen resul-**
éste, auguran buena figuración de **tado.**

los que los produjeron.	Satélite, Canal, 1600 metros en 1'41" (bueno).
PRIMERA CARRERA	Ovillo, Falcón, 1100 metros en

Distancia 1700 metros

Challaco, Ibarra, 1700 metros en 1'46" 2/5 (bueno). Otro de 800 metros en 47" 1/5 (bueno).

Religioso, Cucubnelli, 1700 metros en 1'46" (bueno). Otro de 1000 me-

1714" (bueno).

OCTAVA CARRERA

Distancia 1600 metros

Zanoli, que conserva su estado, gana 1600 metros en 1714" (bueno).

SEGUNDA CARRERA

Distancia 1800 metros
Preferida, Rocco, 1800 metros en
1'54" (bueno). Otro de 1000 metros,
a la par de Casualidad, en 1'1"
(bueno).
Zaira, Guerrero, 1000 metros en
1'12" (bueno).
Domino fácilmente Charco (bueno).

NOVENA CARRERA
Distancia 2500 metros
Pueblero II, peón, 1000 metros en
1'12" (bueno).

HUE-ZOALO, Antúnez, 1800 metros en 1'54" $\frac{3}{5}$ (bueno).

ESTACION SANATORIO ECONOMICO LA ENNEC
Gasta, Vida, floreo en 2500 metros (bueno).
SANATORIO ECONOMICO LA ENNEC
Pulmón y vías respiratorias

metros en 48" (bueno).
CUARTA CARRERA

Distancia 1600 metros

Comando, Lima, a la par de Rímac, según 1600 metros en 13^{ta} y 4^{ta} Líneas juntos y Comando dispensable kilos a su acompañante (bueno).

Maira, de Palma, 1600 metros en 1^{ra} (bueno).

Dentaduras Postizas
LABORATORIO "LAUTIER"

Nebuloso ha Seguido
en Gran Estado y es

un Serio Enemigo

Debutó en la carrera ganada por Repullas en 2'8" y quintos los 2000 metros, y desde esa día continuó en perfecta condición. Trátese de un hijo de San Jorge en yegua por Grillozo del cual puede sacar buen

partido el entraîneur Fausto Gómez. Perteneció a la Petite Ecurie y es de esos cuatro años que debida-

¿QUE ES EL PALUDISMO?

El paludismo es una enfermedad infecciosa, transmitida por una especie de mosquitos, siendo muy común en los trópicos, especialmente en las desembocaduras de los ríos, y en zonas pantanosas. Los síntomas

6 Una Buena Candidata
Sería Zarabanda

Dicha enfermedad es de la sangre y el tratamiento cumplido hasta hoy comúnmente, consiste en administrar quinina después de los ataques. Pero ésto no es suficiente para precipitar un alivio permanente. Es imperativo emplear todos los medios posibles para proporcionar a la sangre

recta. Mesfuna intervendrá en la de-
velocidad a las órdenes del chico
Ortiz y como se trata de una vez

que pasa por buen momento, cree que con un poco de suerte lo de estar muy bueno. El trainer Aquino, uno de los burocras del gramo, afirma que su pensionista está hermosa.

gresos Sugestivos

En la carrera donde indio blanco
figura como la papirusa de la tarde,
intervendrá Pocket con una
preparación capaz de hacerle ba-
jar el copete al pueblo de Párra.
A tí, hermano, que me has dicho
que Pocket se viene a este nuevo com-
promiso con un apunte de 3 6 45

en 2.000 metros, cumplido muy a la "gorda" y cautelosamente.

"PIOVANO"
1325 SARMIENTO 1325
Desde Ud. puede vestir bien y
herato. Hechuras desde 45 ¢.
PUEBLERA — PULCRA

1. The first part of the document is a title page. It contains the title of the document, the author's name, and the date of the document. The title is "The first part of the document is a title page. It contains the title of the document, the author's name, and the date of the document." The author's name is "The author's name is the name of the person who wrote the document." The date of the document is "The date of the document is the date when the document was written." The title page is the first page of the document and it contains the title, author, and date.

BANCO COMERCIAL ARGENTINO
148 - RECONQUISTA - 150
Caja de Ahorros
(capitalización trimestral)

Plazo Fijo 0%

CASTEL AR HOTEL

CASTELLAR HOTEL
Av. de MAYO 1152 Buenos Aires

200 habitaciones 200 baños
Tome el copetín en su Bar

Cene en su Restaurant

ARMENONVILLE
LUNES 6 FIESTA DE REYES

GRAN NOCHE DE GALA

**OBSEQUIO
DE UN HERMOSO GAUCHO**
a todas las señoras concurrentes
OTROS OBSEQUIOS

para los caballeros

100

Benigna Ledesma: su Hijo la Llama



H. PINZANI Exposición y Ventas BUENOS AIRES 1947 al 31 - 10 - 11 - 1948. Págs. 142-143
Talleres: Casco 3451 (Palermo Chico) - Buenos Aires

PIERDA SU TIEMPO INGENIOSAMENTE

1

El Cálculo de Probabilidades en el Juego de Azar

La ciencia que trata de los fenómenos fortuitos se llama cálculo de probabilidades y sus aplicaciones de él: la teoría de los juegos, la teoría de los errores, la estadística, el cálculo actuarial y la dinámica estadística. Al avanzar en estas ciencias que van por los linderos de las matemáticas con los conocimientos humanos y sociales, es fácil perder el equilibrio. Pascal, matemático y hombre de la vida real, enseñado por la propia introspección psicológica, define dos espíritus, el espíritu geométrico y el espíritu de finesse; el espíritu matemático o geométrico es la razón capaz de deducir con lógico rigor todas las consecuencias de las premisas simples y poco numerosas de que se parte; el espíritu fino, apreciando todas las múltiples circunstancias, tan complejas de las cosas humanas, sabe jugar sin raciocinio ostensible, por intuición, por buen sentido, por finura de espíritu y sabe colocar la confianza que en cada cosa su juicio merece.

ESPECIALMENTE en cuestiones de cálculo de probabilidades, el sentido de la vida ha de estar atento para impedir que la razón científica invada dominios vedados, y caiga en las lamentables afirmaciones de algunos sabios eminentes, relativas a ciertos problemas humanos que según la cruel expresión de Stuart Mill, son el escándalo de las matemáticas.

DEHEMOS, pues, limitarnos, faltos de las escuaciones que son el necesario elemento de trabajo matemático a contemplar algunos de esos en que haya idénticas probabilidades para la producción de los resultados interesantes a que alcanza el cálculo de probabilidades.

LAS más antiguas cuestiones del cálculo de probabilidades se refieren a los juegos de azar, dados, naipes, cara o cruz, sorteos en urnas, o historia se cuenta por milenios, ruleta, haccarat y otros juegos que hoy no están de moda.

EN un juego perfecto y correcto es idéntica la expectativa de presentarse para cualquiera de las caras del dado, cualquiera de los números de la ruleta, o cualquiera de las cartas del naipé.

COMO la ruleta tiene 37 números, de 0 a 36, igualmente probables, la probabilidad de obtener rojos es el cociente de 18 dividido por 37, porque son 18 los números rojos; esta probabilidad es la misma que habría para sacar una bola roja de una urna que contuviera mil bolitas de las cuales 486 fueran de este color, porque es igual el resultado de dividir 18 por 37, ó 486 por mil.

LA probabilidad de que el cero se presente en la ruleta dos veces seguidas, es la fracción que resulta de dividir el número 1 por el número que se obtiene, multiplicando 37 por 37, que es 1.369, porque hay 1.369 combinaciones de dos números formadas con los 37 números igualmente probables y sólo una es 0 seguido de 0; esto tiene la misma probabilidad que sacarse el premio único de una rifa de 1.369 números.

ESTE es tal vez el lugar de advertir que no tiene fundamento la creencia de que aumenta la probabilidad de un número porque hace ya muchas jugadas que no se ha presentado, inocente paralogización muy popular, prestigiada por algunos novatistas, quizás dotados del espíritu de finesse, pero faltos del espíritu geométrico.

EL azar no tiene memoria, nada importa cuando el aparato y el procedimiento de juego son correctos, la historia preterita para prever el futuro, y si el instrumento de juego no es correcto y tiene algún defecto permanente, los números que han sido poco frecuentes seguirán probablemente siendo poco frecuentes.

LA ley de equidad matemática en los juegos exige que las cantidades que se pueden ganar, multiplicadas por la probabilidad de ganarlas, den productos iguales a las cantidades que se puedan perder, multiplicadas por la probabilidad de perderlas.

CUMPLIDA esta ley de equidad, es igualmente probable que resulte una pérdida o una ganancia en un número muy grande de partidas; ninguna expectativa preferente tiene en este caso el jugador o empresario del juego.

LAMEMOS "vida de una ficha de juego" el número total de jugadas que en ella y con todas las fichas que por ella se haya ganado, es posible efectuar hasta perderlas todas sucesivamente.

LA vida media de una ficha en la ruleta es de 37 jugadas.



Se habla siempre de martingalas y de combinaciones para ganar en la ruleta, en la lotería o en cualquier otro juego de azar. Pero la verdad es que todos esos métodos fallan por su base: dan por sentado que los elementos de juego poseen memoria, es decir, que llevan una cuenta de las jugadas anteriores, y en la realidad, eso es absurdo. Cada jugada es un fenómeno nuevo, que tiene sus reglas propias, y que para nada tiene en cuenta las jugadas anteriores, de modo que al participar en ella, de nada vale la experiencia anterior. Acerca del cálculo de probabilidades aplicado a la ruleta, hablamos en esta nota.

LA vida media decimos, porque ciertamente hay fichas desgraciadas, sobre todo entre las que tratan de multiplicarse rápidamente, cuya estirpe perece ya en las primeras jugadas, y otras afortunadas que tienen una prole longeva que sobrevive más allá del término de la noche y aun de la temporada de juego.

EN los grandes términos medios estas individualidades no influyen, por la ley llamada de los grandes números, y los empresarios saben que en conjunto a las 37 veces que el ojo pintado de una ficha o de sus hijas se asoma sobre el océano verde del tapete, será devorada toda la estirpe víctima de su codicia o curiosidad.

NO hay que confundir el juego equitativo con el juego moral o prudente; el espíritu geométrico ya ha definido con rigor la equidad matemática, pero la moralidad y la prudencia superan al cálculo y requieren el espíritu de finesse.

HE aquí un ejemplo de un juego, que por el concepto de equidad habría ventaja en aceptar y que es inmoral e imprudente.

SE va a jugar al cara o cruz y sólo una vez; la cantidad que el jugador arriesga es la renta

de toda su familia en cinco años, pero si gana recibirá una ganancia no sólo igual, como lo exige la equidad, sino que la renta de 6 años.

SERIA evidente la ruina final del banquero que viniera ofreciendo tales oportunidades, es evidente el buen negocio que al jugador se ofrece, pero no lo creemos tan loco como para aceptar tan alto riesgo de arruinar su casa.

LOS jugadores son con más facilidad supersticiosos que buenos matemáticos; con frecuencia conciben para combinar las jugadas, ingeniosos sistemas que paralogísticamente crecen favorables al jugador.

LOS hechos fortuitos futuros no son influenciados por el pasado, los dados no tienen memoria, toda combinación es ilusoria y fruto sólo de una paralogización, difícil a veces de evidenciar por quien no está educado en las abstracciones matemáticas.

UN jugador puede combinar juegos en que la probabilidad de ganar sea muy pequeña, pero enorme la ganancia esperada, tal como lo es en las loterías, o bien puede a la inversa combinar jua-

das en que sea grande como se quiera la probabilidad de ganar, pero enorme la suma que se arriesga y pequeña la ganancia se que espera.

UN ejemplo muy sencillo sería poner en una urna un millón de bolitas blancas y sólo una negra, y jugar equitativamente en estas condiciones: Si una persona extrae alguna de las bolitas blancas gana un peso, pero si extrae la bola negra pierde un millón de pesos.

EL jugador está casi seguro de que ganará un peso y con razón; pero para obtener tan pequeña ganancia arriesga una fortuna.

ESTUDIAREMOS la ruleta suponiendo 100 jugadores que llevan para jugar \$ 200 cada uno; el total \$ 20.000.

CADA una de sus posturas será de \$ 5.

JUGARAN hasta completar 1.000 posturas a no ser que habiendo perdido todo lo que llevan para jugar deban abandonar el juego.

CIERTAMENTE que las matemáticas que no son gitanas que saquen la suerte, no permiten anunciar quiénes van a ganar y quiénes van a perder y qué ganancias y qué pérdidas sufrirán; pero la teoría de los errores dice cuántas van a ganar, cuántas a perder y qué ganancias y qué pérdidas van a tener.

VEREMOS los resultados que darán dos balances de cuentas, uno al cabo del primer día de juego en que cada jugador efectuará 50 jugadas y otro al fin de la temporada de un mes en que habrá las 1.000 posturas, suponiendo que cada día se lleva para jugar sólo el saldo del día anterior.

CONSIDEREMOS dos casos: primero, que durante toda la temporada cada uno de los 100 jugadores ponga \$ 5 en un número, que puede o no variar de una jugada a la siguiente, o sea, que siempre juegue a pleno, como se dice, y segundo que ellos jueguen sólo suertes simples como se llaman las de 18 números favorables, tales como pares o impares.

JUGANDO a pleno hay mayor riesgo, pero se tiene expectativa de cantidades mayores; con suertes simples los riesgos son menores, pero también las expectativas son de ganar menores cantidades; entre estos casos extremos intercalan los resultados de las numerosas combinaciones de juegos posibles.

LOS cálculos matemáticos de estos balances, que ofrecen curiosos peligros de paralogización, han sido comprobados.

COMENCEMOS con el balance de los 100 atrevidos plenistas.

EN el primer día unos 30 de ellos lo perderán todo, 30 perderán algo y 40 ganarán.

UNOS 10 jugadores de estas duplicarán los \$ 200 que llevan; y los triplicarán a un quiza uno se retirará con \$ 600 de ganancia por haber acertado 6 plenos.

EL banquero ganará este día \$ 630 de los fondos de estos 100 jugadores, entre los cuales 30 dejarán disponible su atajo para otros, al cabo de 40 jugadas.

Al fin del mes de los 100 atrevidos jugadores 85 habrán perdido sus \$ 200 y sólo 15 afortunados se retirarán en término medio con mil pesos cada uno; entre ellos tal vez uno habrá ganado 2.000; pero ninguno llegará a tres mil pesos.

EL banquero habrá ganado en el mes como pesos 5.000 de los \$ 20.000 que llevaban los 100 jugadores y habrá tenido disponible desde el segundo día la mitad de los asientos y al fin del mes sólo tendrá 15 sitios ocupados por los sobrevivientes.

VENGAMOS ahora a los 100 jugadores que ponen \$ 5 a suertes simples, llevando cada uno \$ 200 para jugar.

EL primer día la mitad de ellos no alcanzará a ganar ni perder siquiera \$ 30 y entre ellos difícilmente habrá uno que gane \$ 100 y otro que pierda \$ 100.

LA única ganancia importante será la del banquero \$ 875.

EL balance del fin del mes tiene una fisonomía más acentuada: 48 jugadores habrán perdido sus 200 pesos. 34 habrán perdido algo, pero no todo; sólo habrá 18 que hayan ganado y de éstos sólo uno duplicará su capital.